
Бойцы

O impossível

A realidade se transformou mais uma vez, o futuro está se aproximando, e o tempo está acabando, mas ainda existe a esperança do fim da história. Essa é a história do Boiny, o abatedouro.

O último pressságio das 6

As 6 que são um dão seu último suspiro, antes de se tornarem algo novo, antes da voz do futuro, esse é o fim do hecatombe, e princípio de sua nova história.



As 3 desconjurações

As 6 entidades se unem nas classificações de materialidade ou significância, se unindo a mais um elemento, dessa forma, existe os 3 eventos canônicos de cada caminho (Corpo, Iluminação e Antigos), o auge da representação de cada caminho, seu ritual mais poderoso, as encarnação das entidades.

Gali

Heniomeu

Termina

Gali

Gali é a manifestação dos antigos, uma cidade nascida da corrupção, uma conexão direta entre o além e a realidade. No entanto, o que se pode chamar de cidade é uma ideia ampla e subjetiva, refletindo o transtorno da impossibilidade do além. Em Gali o Profundo é encarnado, a entidade jocosa que desafia a realidade em jogos infinitos.

Heniomou

Heniomou, ou o Abatedouro, é um enigma, uma pergunta, um mistério que paira na mente de pessoas geradoras de observância, das três desconjurações esta é a mais subjetiva, sua existência foi relatada em poucos casos, e sua compreensão é ainda mais complexa, assim como o final. É profetizado que quando o Heniomou for resolvido a entidade de Morte será encarnada, trazendo o fim da história.

Termina

Termina é a desconjuração da iluminação, uma competição entre almas para o nascimento da iluminação em si, o Paradoxo. Termina pode se demonstrar de diversas formas ao longo da história, mas sua realização é a fomentação de observância destinada ao Eremita.



Tempo

A fagulha-O Universo é criado junto de uma nova história, as 6 que são entram na realidade.

XV A.C~-O primeiro ocultista realiza seu ritual de ódio contra Moisés, a Aristocracia das rosas o amalgamam, criando a Vilofrenia e encarnando Zaratustra.

1922-No sertão acontece o Cangaço da Fome, em Vila Bonita Mariazinha conhece o protagonista Olhêra, o Devorado usa uma alma para ser encarnado.

1922-Olhêra enfrenta o Devorado e se junta à Aristocracia das rosas.

1945-Francisco Motta nasce.

Ao mesmo tempo

2024/1945-As janelas se partem.

1947-Luis Amaranto Moreli nasce.

1971-Agatha nasce na Aristocracia das rosas, filha de Mariazinha, destinada a impedir a Odisseia de Astério.

1982-Agatha faz sua primeira missão em Cali-Mato Grosso, conhecendo Flavio Vaz e Jonathan Josias. A Casa de Luis Amaranto Moreli é investigada e o Profundo é encarnado.

1992-Flavio Vaz se reencontra com Jonathan Josias, juntos eles encontram o convite para Termina, na Tchequia. Flavio ganha Termina e o Paradoxo é encarnado.

1992-A Torre Inferno é construída.

Ao mesmo tempo

1960-Luis Amaranto Moreli conhece Francisco Motta.

2002-Agatha começa as Memórias de Astério com a Aristocracia das rosas contra a LAS em Banafrário-Goiás. Alexandre Delamare se infiltra no ritual junto de quatro almas. O grupo da Aristocracia é morto pela alma de Joaquim, que se torna imortal, Alexandre Delamare defende Agatha durante uma emboscada da LAS. Agatha promete que sairá junto dele do ritual. Agatha finaliza o ritual, se tornando a Astério, deixando para trás a Aristocracia das rosas e fundando o Bureau de Investigações Oníricas. Agatha se torna a protagonista.

2002-Agatha engravida da alma de Jonathan Josias, o filho se chamará Lúcio.

2004-Francisco Motta comete suicídio na Casa.

Ao mesmo tempo

1992-Luis Amaranto Moreli comete suicidio na Casa.

Ao mesmo tempo

2004-O autor nasce.

2020-Jafari Adeben durante uma corrida com Nassor Amani é transportado para o além, Nassor permanece no além, Jafari escapa e conhece o Bureau.
2021-Jafari Adeben monta uma equipe do Bureau e faz uma expedição na Torre Inferno, capturando Marcellus Robinson O'Brian. No mesmo dia Margot Dupont se entrega ao Bureau.

2022-Jafari Adeben junto de sua equipe de almas realizam o ritual do Eremita, o encarnando, trazendo todas entidades à realidade. Lucius pode realizar a transição e Aran se funde com a história e Lucius se torna o primeiro Manda-Chuva.

Ao mesmo tempo

1924-Olhêra é ferido mortalmente e passa seu protagonismo à Mariazinha, que porta a alma do futuro.

Ao mesmo tempo

2022-Lúcio se torna o protagonista e o segundo Manda-Chuva.

2022-Jafari cria um novo grupo com Zita e Apolo, eles realizam uma missão em Amaná-Amazonas. Lá eles conhecem William Vanderboom. Juntos eles entram em contato com Chico Caneco e a Casa. William Vanderboom começa a desenhar Chico Caneco e nunca mais será visto.

Ao mesmo tempo

2015-Cinco almas chegam à cidade de Samambaia-Espírito Santo. Durante um ritual de morte a Casa pode ser vista sobre um lago, Vanderboom escreve.

2023-Através das lendas do outro lado Beatriz Khalil entra na realidade, portando o Desejo.

Ao mesmo tempo

1924-Beatriz Khalil entrega a marca do futuro para a Interferência em troca do Desejo.

2024-Jafari Adeben e seu grupo acordam sem memórias desde de 2022. O grupo segue as ordens de Eddie Confiança e realizam o ritual da Interferência, encarnando o Sr R E D I G I D O.

Ao mesmo tempo

2024-Clarice e Tomáz acordam em Gali-Ceará, presenciando a entrega de Lucille Antoine para Marcellus Robinson O'Brian. Gangazumb Nzumbi entra na história através da Ordem.

Ao mesmo tempo

2024-Edson e um grupo de expedição se dirigem até Águas Pardas-Ceará. No lago Edson transiciona para Gali, vendo a Casa e Vanderboom escrevendo. Em Águas Pardas, Gascoigne encarna através do meme.

2025-Todas as peças estão no tabuleiro, o Hecatombe de Santos começa.

Equipamentos

Gregório:

Garras de Beatriz Khalil, podem dar dois ataques por ação, causando 20d20+150 de dano, crítico x5, além disso causa sangramento de 10% da vida máxima do alvo de dano por rodada até ser estancado. Cada ataque adiciona um sangramento até o máximo de 2. Essas garras são vinculadas à Beatriz.

O subterfúgio do sonhador:

O encantamento mágico que protege a interferência. Saber ele te concede +30 CA e uma desvantagem aos atacantes, além de negar o uso de uma habilidade de cada alvo.

Psicose do autor:

Um turíbulo de sangue revelador de Gascoigne. Faz com que os ataques gerem PVs extras e reduzem estresse.

جدار الله:

Uma armadura impossível de mergulhador, concede +20CA, 5 de força e imortalidade, +50% PV, mas requer ao menos 20 de força para ser usada.

Caligula:

Uma máscara do além que concede +50 estresse máximo.

तीक्ष्णलोह (Morte):

Um par de soqueiras surpreendentemente leves que causam 1d20+velocidade de dano e podem dar um ataque a cada ponto em velocidade.

Krishna (Medo):

Uma tabuleta que permite usar qualquer ritual que não tenha ao custo de +35 de estresse.

Walkriege:

Um braço prostético que pode ser acoplado, uma vez por sessão você pode ativá-lo para ganhar +50% de força e velocidade por 1d4 rodadas.

Varnahm:

Um turíbulo mágico, permite ao portador sofrer 10 de estresse para recuperar 10 de um alvo, ou usar em si mesmo e recuperar 5.

Exú:

As balas amaldiçoadas de Gangazumb. Ao serem disparadas, causam metade do seu dano adicionalmente em estresse. As balas retornam à arma após o disparo.

Olhos da mãe:

Moedas mágicas de Lúcio, podem ser atiradas ao ar, e se atacadas seus ataques ricocheteiam em 1d10 alvos, além disso, permitem recuperar 10 de estresse por alvo afetado.



Regras

A arte do amor

Fazendo gostoso

O Hecatombe é o ápice da humanidade, e a humanidade pode demonstrar seu amor de muitas formas, e essas relações em si geram força. Essas são as regras de *sexo*.

Com o consentimento de uma ou mais pessoas você pode praticar o kama, mecanicamente, você recupera 1d20 de estresse e 5% de vida.

Além disso

Se você se apaixonar pela(s) pessoa(s) você reduz seu estresse em mais 1d20 e cura mais 5% de vida. Além disso, ao lutar ao lado dessa pessoa você recebe 5%PV temporário. No entanto, se a pessoa morrer ou seu coração se quebrar, você perde todos os benefícios e sofre 5d20 de estresse.

Os manda-chuva

Fazer amor com os Manda-Chuva traz algumas coisas novas para a mesa. Estas são pessoas extremamente poderosas e que têm o destino da história nas mãos.

Beatriz Khalil: Beatriz se atrai por pessoas que ela julgue interessantes, especialmente aqueles com almas. Ao transar com Beatriz você tem uma noite infinita e recebe +75% de vida ao lutar do lado dela e +100 estresse máximo, recupera 50 de estresse e cura traumas.

Gangazumb: Ganga se interessa por pessoas que julgue fortes e íntegras, não se interessa por quem julgue fácil ou que esteja distante de seu ideal. Ao transar com Ganga você conhece a beleza de se entregar completamente a outra pessoa e recebe +50% de dano e 25% de vida ao lutar do lado dele, cura 25 de estresse e 50PV.

Lúcio: Lúcio se interessa por aqueles que ele considera mais forte do que si mesmo, e só se abre com quem tiver força interior. Transar com Lúcio revigora sua esperança e te concede +1 ação e +50% de vida ao lutar do lado dele, cura uma lesão.

Lucius: Lucius só se interessa se isso for o que ele considerar mais interessante para a história, especialmente difícil. Transar com Lucius te transcende 5 vezes com olhos e te revela a verdade.

Soneca

Em uma cena de interlúdio você descansará, além de realizar sua ação de interlúdio, e receberá de acordo:

Sono ruim: Recupera 5 de estresse e 5% de vida

Sono médio: Recupera 15 de estresse e 20% de vida

Sono bom: Recupera 25 de estresse e 25% de vida

Sono luxuoso: Recupera 50 de estresse e 50% de vida

A qualidade de seu sono dependerá de suas condições físicas e mentais. Um sono luxuoso é muito mais que uma cama macia, envolve um toque amoroso e um sentimento adocicado.



Bob and Weave

Como uma regra extra, reações podem ser aplicadas por ação, ao invés de por ataque. Dessa forma, com uma reação você pode esquivar dos 5 ataques de 1 ação de Gangazumb, por exemplo.



Porcento

Ao ficar forte demais, alguns números passam a se tornar insignificantes, dessa forma, como uma regra opcional, em fichas poderosas, você pode optar por causar dano percentual ao invés da rolagem de dados tradicional. Ou ainda, para facilitar, somar a média de dano.

20d20+100 pode se tornar algo como 5-10% de dano

***Se a supressão cósmica estiver ligada considere a metade da porcentagem**

Sinergias impossíveis

Ao atingir o ápice de sua força, você descobre um novo platô de poder, atingindo uma engrenagem nova de violência. Essas são as sinergias que você conquista ao alcançar 20 pontos de atributo em 2 atributos que combine.

Força+Velocidade:

Queda dos céus:

Seus ataques desarmados passam a causar 10% de dano da vida máxima por ação de ataque

Imortalidade+Popularidade:

Deidade corpórea:

Todos têm uma desvantagem para te causar males e você nega ⅓ de todo dano que sofre

Intelecto+Paranormal:

O impossível:

Todos têm desvantagem para resistir aos seus testes contra e sua DT sobe pela metade

Full body

O gosto encorpado que apenas o amadurecimento pode lhe oferecer, sim baby, isso é o *full body*. A transcendência sexy como o suave vinho na boca da mulher que você ainda não sabe que ama. Viver uma vida sem arrependimentos, transar com o corpo quente e amar a boemia é full body.

É de confiança:

Eddie passa 1d4 rodadas procurando uma página de Herofrenia e afins para copiar uma habilidade, lançando a folha ao ar queimando.

Um jogo de ovelhas:

Beatriz pode gastar uma ação para esticar uma probabilidade em até 1d4 dígitos. Como gastar uma ação para que 1 se torne 00001, assim podendo ser invertido para 10000.

Também disse Gangazumb:

Ganga pode alterar a Ordem da história, com o conceito transcendental, alterar o resultado de ações, a ordem de fatos, a cronologia e a realidade, inclusive podendo criar loops e brechas temporais.

Colisão impossível:

Todos os ataques que consideram impacto ao movimento seguem a regra de dano de quedas, para cada 3m movidos o dano dobra. Assim como, por exemplo, pedras arremessadas pelo Defensor ou Guardiã.